

Livret d'évaluation

Grande Section

Nom :

Prénom :

Date de naissance :

S'appropriier le langage / Découvrir l'écrit

S'appropriier le langage / Découvrir l'écrit	Ex 1 : Comprendre et exécuter une consigne donnée oralement	Code		
		1	9	0
<u>Consigne</u> :	« Va chercher dans le meuble de rangement un pot de crayons de couleurs et un feutre bleu. »			

S'appropriier le langage / Découvrir l'écrit	Ex 2 : Comprendre une suite de consignes données oralement et les réaliser sur fiche.	Code		
		1	9	0
<u>Consignes</u> :	Colorie le dessin du bateau.			
	Barre le bonnet d'une croix.			
	Entoure la moto avec un feutre bleu.			
	Colle une gommette à côté du dessin du marteau.			
	Dessine un soleil dans la case qui est vide et colorie -le en rouge.			



S'appropriier le langage	Ex 3 : Nommer avec exactitude un objet, une action, une personne ressortissant à la vie quotidienne.	Code		
		1	9	0
Consignes :	Exemple : Le lapin mange une carotte. Entoure la carotte.			
	Tom se lave les mains au lavabo. Entoure le lavabo.			
	Kévin met ses chaussettes. Entoure les chaussettes.			
	Julie trempe son pinceau dans la peinture. Entoure le pinceau.			
	Deux enfants se battent dans la cour. Entoure l'image où tu vois des enfants qui se battent.			
	Mélissa glisse. Entoure l'image sur laquelle Mélissa glisse.			



Découvrir l'écrit	Ex 4 : Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte.	Code		
		1	9	0
Consignes :	Exemple : La fillette ouvre son parapluie.			
	L'homme court après son chapeau.			
	Les enfants commencent le bonhomme de neige.			
	Victor se déshabille pour se mettre au lit.			
	Le petit garçon joue avec le chien et lance la balle.			



Découvrir l'écrit	Ex 5 : Reconnaître des lettres de l'alphabet en majuscules.	Code		
		1	9	0
<u>Consignes</u> :	Montre-moi la lettre Chaque bonne réponse est marquée d'une croix dans la case correspondante.			

Nombre de réponses justes / 10 :

D	H	O	A	V
N	P	M	L	F

Découvrir l'écrit	Ex 6 : Reconnaître des lettres de l'alphabet en minuscules.	Code		
		1	9	0
<u>Consignes</u> :	Montre-moi la lettre Chaque bonne réponse est marquée d'une croix dans la case correspondante.			

Nombre de réponses justes / 10 :

u	x	y	d	j
i	b	w	s	p

Découvrir l'écrit	Ex 7 : Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit.	Code		
		1	9	0
Consignes :	Exemple : Le loup et les sept biquets. Entoure le mot loup.			
	La petite sirène. Entoure le mot « sirène ».			
	Le petit chaperon rouge. Entoure le mot « chaperon ».			
	Les trois petits cochons. Entoure le mot « cochons ».			

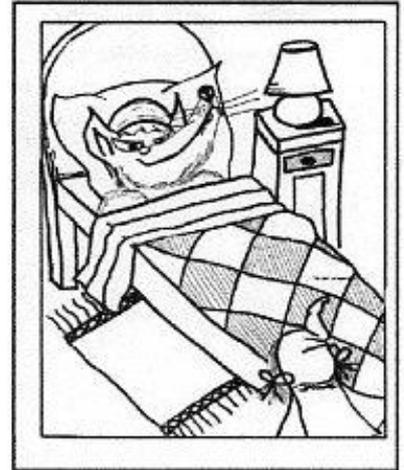
Le loup et les sept biquets

La petite sirène

Le petit chaperon rouge

Les trois petits cochons

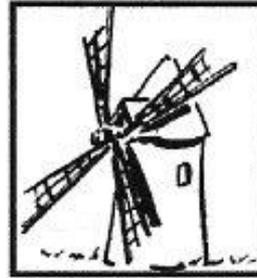
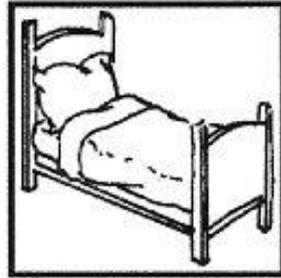
Découvrir l'écrit	Ex 8 : Comprendre un récit fictif, sélectionner les informations essentielles d'un récit connu.	Code		
		1	9	0
<u>Consigne</u> :	Lecture orale par l'adulte de l'histoire : « Le petit chaperon rouge » (cf. annexe 1) Entoure l'image du début de l'histoire.			



Découvrir l'écrit	Ex 9 : Comprendre un récit fictif, sélectionner les informations essentielles d'un récit connu.	Code		
		1	9	0
<u>Consigne</u> :	Entoure l'image de la fin de l'histoire.			



Découvrir l'écrit	Ex 10 : Comprendre un récit fictif, sélectionner les informations essentielles d'un récit connu.	Code		
		1	9	0
<u>Consigne</u> :	Barre l'objet qui n'est pas dans l'histoire.			



Découvrir l'écrit	Ex 11 : Comprendre un récit fictif, sélectionner les informations essentielles d'un récit connu.	Code		
		1	9	0
<u>Consigne</u> :	Entoure les personnages de l'histoire dont tu te souviens.			



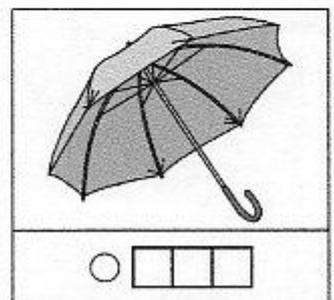
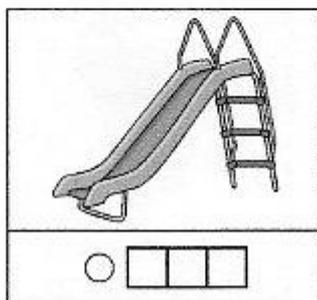
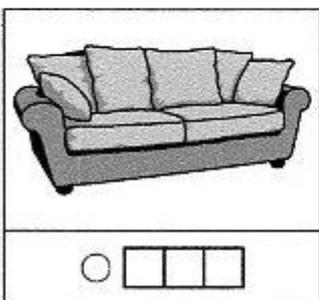
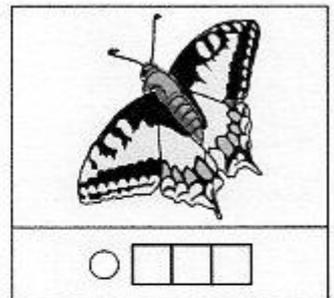
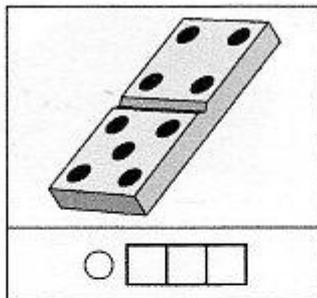
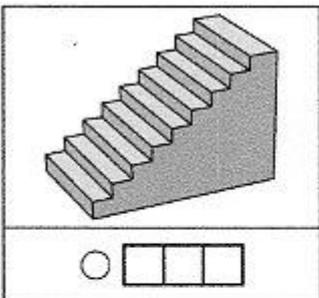
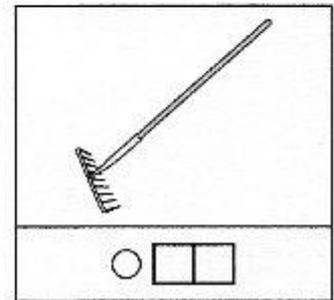
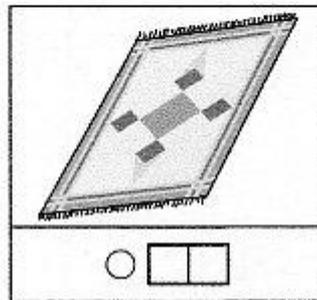
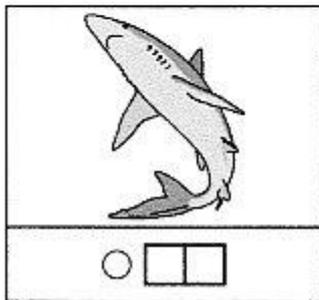
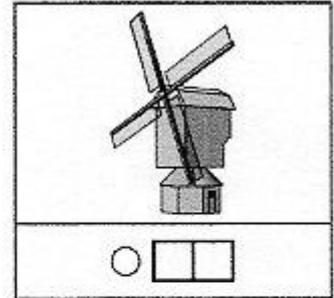
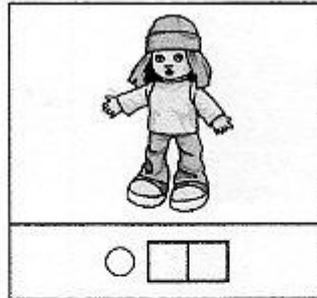
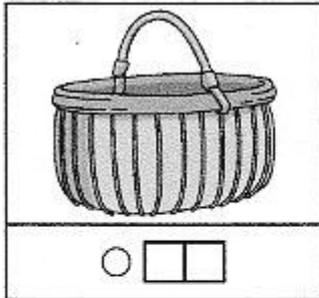
Découvrir l'écrit	Ex 12 : Reconnaître différents types d'écrits.	Code		
		1	9	0
<u>Déroulement</u> :	Différents documents sont posés sur la table : un dictionnaire, un album, un livre documentaire, un livre de comptines, un livre de recettes. L'élève peut les feuilleter.			
<u>Consignes</u> :	Montre-moi un album.			
	Montre-moi un livre de comptines.			
	Montre-moi un dictionnaire.			
	Montre-moi un livre documentaire.			
	Montre-moi un livre de recettes.			

S'appropriier le langage	Ex 13 : Classer des objets de même catégorie et nommer cette catégorie.	Code		
		1	9	0
<u>Déroulement</u> :	Sur la table, sont disposées des images (fraise, banane, pomme, orange, vache, chien, chat, poule, éléphant, pantalon, pull, manteau, bonnet, maillot de bain, piano, accordéon, flûte, tambour) et quatre barquettes.			
<u>Consignes</u> :	Dans une barquette, je mets le piano, l'accordéon, la flûte et le tambour ensemble car ce sont tous des instruments de musique. A toi de classer les images qui restent. Quel nom peux-tu donner à chacune des barquettes ?			
	L'élève regroupe les animaux.			
	L'élève regroupe les fruits.			
	L'élève regroupe les vêtements.			
	L'élève nomme les animaux.			
	L'élève nomme les fruits.			
	L'élève nomme les vêtements.			

Découvrir l'écrit	Ex 14 : Segmenter un mot en syllabes orales.	Code		
		1	9	0
<u>Consignes</u> :	Découper en syllabes orales en tapant dans ses mains : ballon, kangourou et chat.			
	talon			
	kayak			
	rhinocéros			
	train			
	ordinateur			
	édredon			

Découvrir l'écrit	Ex 15 : Repérer une syllabe dans un mot.	Code		
		1	9	0
<u>Consigne</u> :	Écoute la syllabe que je te donne pour chaque mot et dessine une croix dans la case qui correspond à la place de cette syllabe dans le mot.			
	Niveau 1 : mots à 2 syllabes			
	Niveau 2 : mots à 3 syllabes			

Nombre de réponses justes / 12 :



Découvrir l'écrit	Ex 16 : Écrire son prénom en écriture cursive.	Code		
		1	9	0
<u>Consigne</u> :	Écris ton prénom sur la ligne en écriture cursive.			

--	--

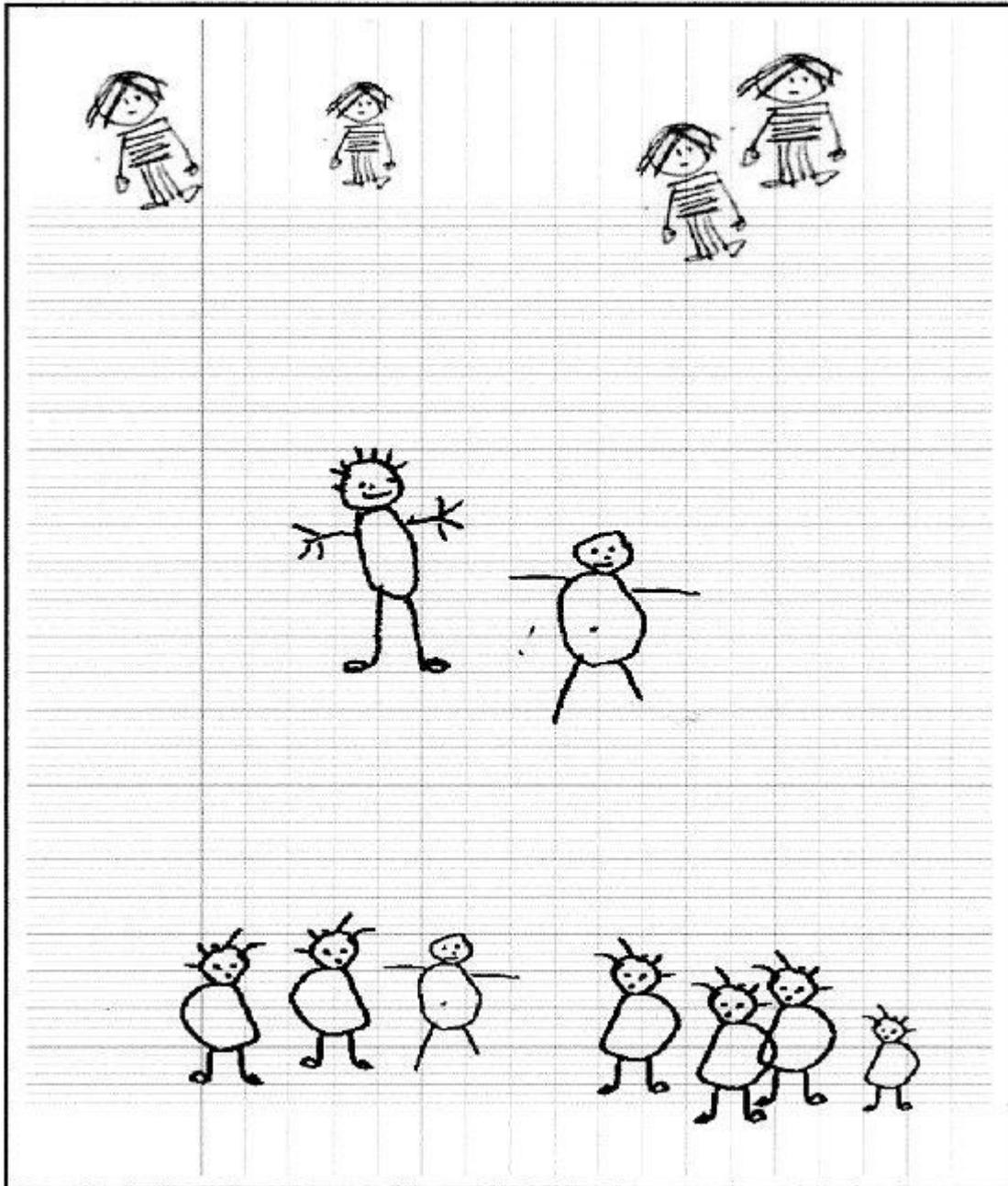
Découvrir l'écrit	Ex 17 : Reproduire des lettres cursives avec un référent.	Code		
		1	9	0
<u>Consigne</u> :	Recopie chaque lettre sous son modèle en cursive.			

a	u	i	n	e	l

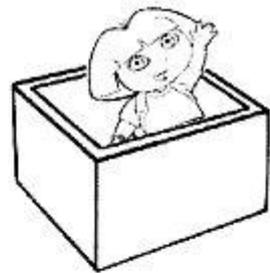
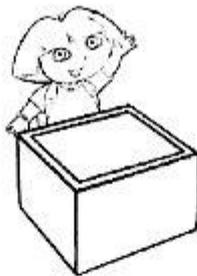
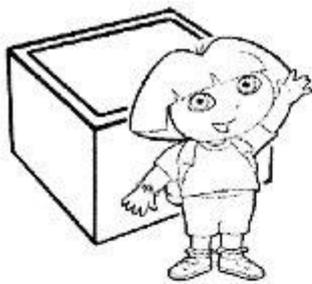
Découvrir l'écrit	Ex 18 : Reproduire des chiffres et des mots avec un référent.	Code		
		1	9	0
<u>Consignes</u> :	Recopie chaque chiffre sous son modèle.			
	Recopie chaque mot sous son modèle en cursive.			

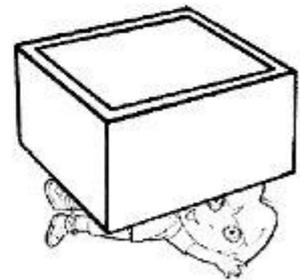
4	3	6	maman	jeudi

Découvrir le monde	Ex 19 : Savoir se repérer dans l'espace d'une page.	Code		
		1	9	0
<u>Consignes</u> :	Entoure en bleu les bonshommes qui sont en haut de la page.			
	Entoure en vert les bonshommes qui sont en bas de la page.			
	Entoure en rouge les bonshommes qui sont au milieu de la page.			



Découvrir le monde	Ex 20 : Connaître et utiliser le vocabulaire de repérage dans l'espace.	Code		
		1	9	0
<u>Consignes :</u>	Dessine une croix verte sous l'image où Dora est devant la boîte.			
	Dessine une croix noire sous l'image où Dora est dans la boîte.			
	Dessine une croix bleue sous l'image où Dora est sous la boîte.			
	Dessine une croix orange sous l'image où Dora est entre deux boîtes.			

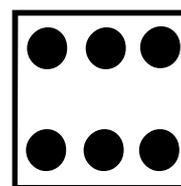
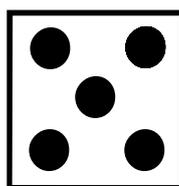
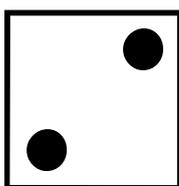
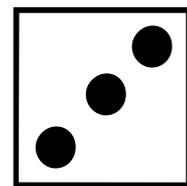
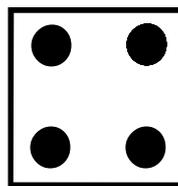
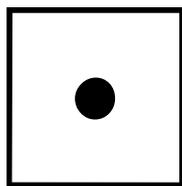




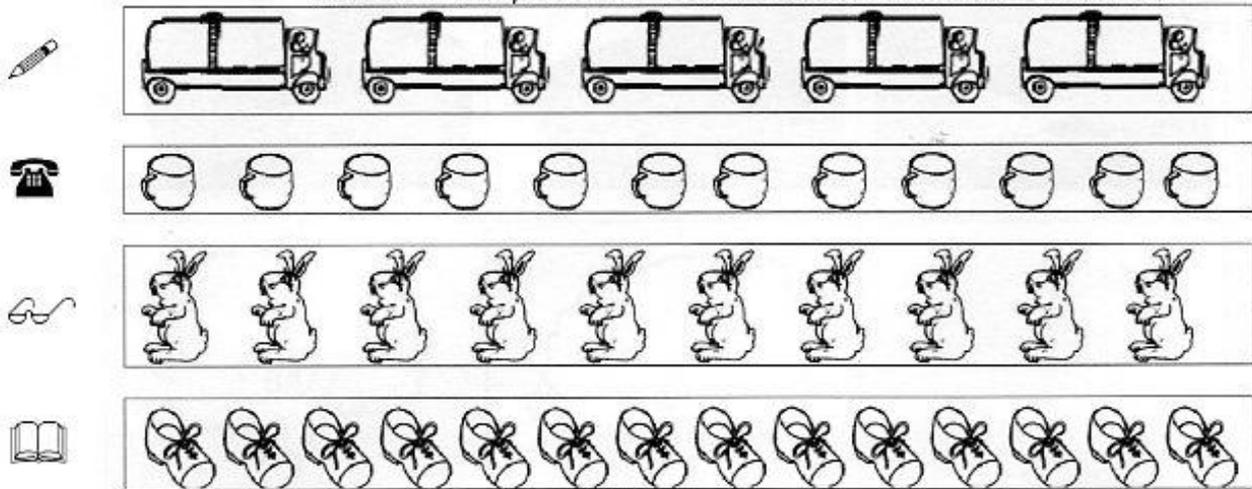
Découvrir le monde	Ex 21 : Réciter la comptine numérique.	Code		
		1	9	0
<u>Consignes</u> :	Récite la comptine numérique jusqu'à 31			
	Récite la comptine numérique jusqu'à			

Découvrir le monde	Ex 22 : Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.	Code		
		1	9	0
<u>Consignes</u> :	Montrer 3 sur la bande numérique.			
	Montrer 9 sur la bande numérique.			
	Montrer 17 sur la bande numérique.			
	Montrer 10 sur la bande numérique.			
	Montrer 23 sur la bande numérique.			
	Montrer 15 sur la bande numérique.			

Découvrir le monde	Ex 23 : Reconnaître globalement les constellations.	Code		
		1	9	0
<u>Consignes</u> :	1			
	4			
	3			
	2			
	5			
	6			



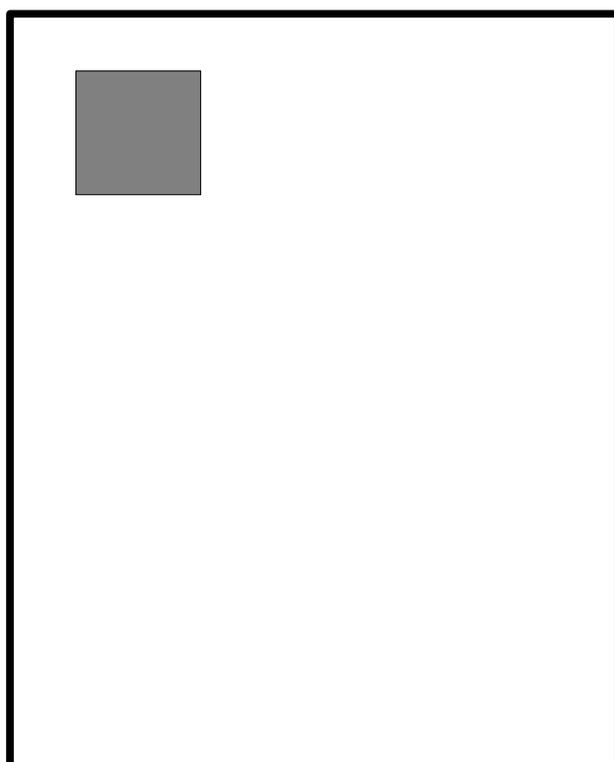
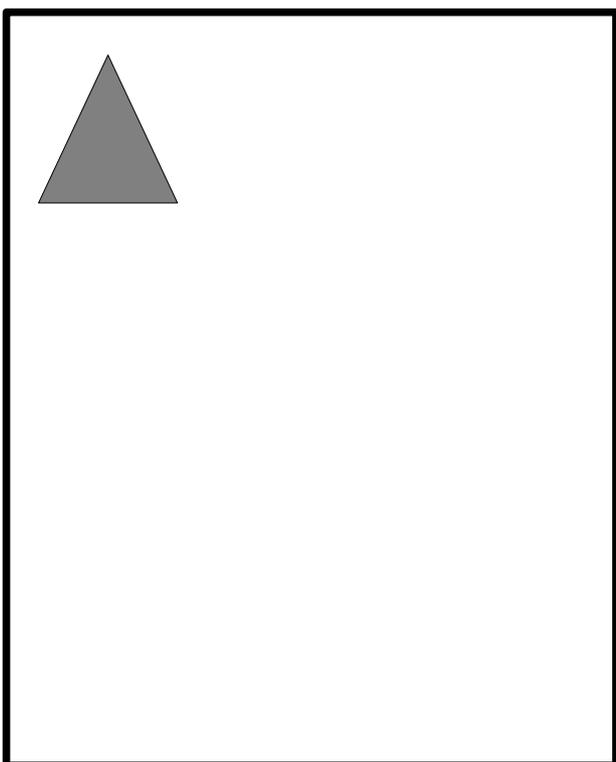
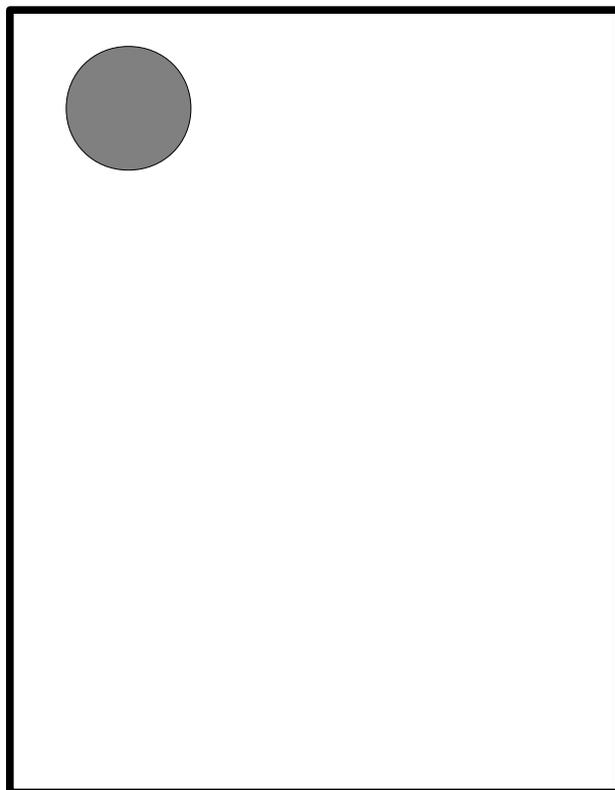
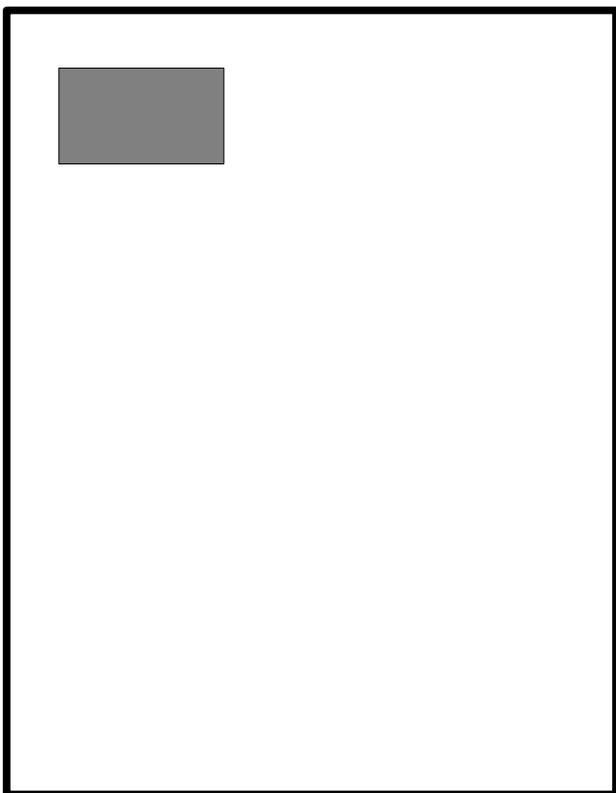
Découvrir le monde	Ex 24 : Dénombrer jusqu'à 14 en utilisant la suite orale des nombres connus.	Code		
		1	9	0
<u>Consignes</u> :	Compte les camions.			
	Compte les tasses.			
	Compte les lapins.			
	Compte les chaussures.			



Découvrir le monde	Ex 25 : Comparer des quantités.	Code		
		1	9	0
<u>Déroulement</u> :	Bataille de cartes à 2 puis 3 joueurs.			
<u>Consigne</u> :	Quelle carte remporte le pli ?			

Découvrir le monde	Ex 26 : Résoudre un problème portant sur des quantités.	Code		
		1	9	0
<u>Déroulement</u> :	Jeu des mathœufs. Il y a 6 mathœufs à habiller. Il nous faut autant de chevelures, de nœuds papillons, de pantalons et de chaussures que de mathœufs. Tu devras prendre ou retirer des objets. (5 chevelures, 8 nœuds papillons, 4 pantalons, 6 paires de chaussures.)			
<u>Consignes</u> :	Est-ce que tu dois prendre ou enlever des chevelures?			
	Est-ce que tu dois prendre ou enlever des nœuds papillons?			
	Est-ce que tu dois prendre ou enlever des pantalons?			
	Est-ce que tu dois prendre ou enlever des paires de chaussures?			

Découvrir le monde	Ex 27 : Reconnaître des formes simples.	Code		
		1	9	0
<u>Consignes :</u>	Dans le premier cadre (le pointer), colle les rectangles.			
	Dans le deuxième cadre (le pointer), colle les ronds.			
	Dans le troisième cadre (le pointer), colle les triangles.			
	Dans le quatrième cadre, (le pointer), colle les carrés.			



Domaines	Compétences	N°	Code		
			1	9	0
S'approprier le langage / Découvrir l'écrit	Comprendre et exécuter une consigne donnée oralement.	1			
S'approprier le langage / Découvrir l'écrit	Comprendre une suite de consignes données oralement et les réaliser sur fiche.	2			
S'approprier le langage	Nommer avec exactitude un objet, une action, une personne.	3			
Découvrir l'écrit	Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte.	4			
Découvrir l'écrit	Reconnaître des lettres de l'alphabet en majuscules.	5			
Découvrir l'écrit	Reconnaître des lettres de l'alphabet en minuscules.	6			
Découvrir l'écrit	Faire correspondre des mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit.	7			
Découvrir l'écrit	Comprendre un récit fictif, sélectionner les informations essentielles d'un récit connu.	8			
Découvrir l'écrit	Comprendre un récit fictif, sélectionner les informations essentielles d'un récit connu.	9			
Découvrir l'écrit	Comprendre un récit fictif, sélectionner les informations essentielles d'un récit connu.	10			
Découvrir l'écrit	Comprendre un récit fictif, sélectionner les informations essentielles d'un récit connu.	11			
Découvrir l'écrit	Reconnaître différents types d'écrits.	12			
S'approprier le langage	Classer des objets de même catégorie et nommer cette catégorie.	13			
Découvrir l'écrit	Segmenter un mot en syllabes orales.	14			
Découvrir l'écrit	Repérer une syllabe dans un mot.	15			
Découvrir l'écrit	Écrire son prénom en écriture cursive.	16			
Découvrir l'écrit	Reproduire des lettres cursives avec un référent.	17			
Découvrir l'écrit	Reproduire des chiffres et des mots avec un référent.	18			
Découvrir le monde	Savoir se repérer dans l'espace d'une page.	19			
Découvrir le monde	Connaître et utiliser le vocabulaire de repérage dans l'espace.	20			
Découvrir le monde	Réciter la comptine numérique.	21			
Découvrir le monde	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.	22			
Découvrir le monde	Reconnaître globalement les constellations.	23			
Découvrir le monde	Dénombrer jusqu'à 14 en utilisant la suite orale des nombres connus.	24			
Découvrir le monde	Comparer des quantités.	25			
Découvrir le monde	Résoudre un problème portant sur des quantités.	26			
Découvrir le monde	Reconnaître des formes simples.	27			

